

La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes

Gamification as an innovative strategy to stimulate active student learning

Recibido: 29/03/2023 | Aceptado: 23/05/2023 | Publicado: 19/06/2024

Mónica Paulina Castillo Guzmán ^{1*}

^{1*} Docente tutora Unidad Educativa Ambato, provincia de Tungurahua, ciudad Ambato, Ecuador. 180210.
mpaulinacastillo@hotmail.com ID ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3971-3481>

Resumen:

La gamificación se ha convertido en una estrategia a incluir en los salones de clase debido al interés que despierta en los estudiantes, así como el cambio de paradigmas educativos centralizados en la transmisión de conocimientos de una sola vía como la educación tradicional con clases magistrales y estudiantes expuestos a la pasividad. El proceso educativo ha dado giros relevantes a lo largo de los años, por tanto, ludificar los ambientes de aprendizaje dignifica el trabajo docente, se convierte en un creativo constante involucra a los educandos en todos los procesos de adquisición de saberes, en contextos que dan mayor libertad y seguridad para expresar. Los docentes deben preocuparse por incluir herramientas lúdicas que permitan el avance académico, comportamental y aptitudinal con la finalidad de desarrollar contenidos, lograr activas participaciones en clase y fortalecer el pensamiento crítico. El presente artículo tiene como objetivo determinar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje activo de los estudiantes, a través de la revisión documental de investigaciones científicas de diversos lugares geográficos. Siendo una investigación con un enfoque cualitativo y de revisión bibliográfica, se sustenta en la revisión de literatura científica de varios autores, tanto a nivel nacional como internacional, se examinó información publicada en el período de tiempo entre 2018 al 2021, resultando evidente la efectividad de su aplicación en contextos

educativos en grupos de diferentes edades, la gamificación constituye una estrategia que motiva retos, intereses y por ende la mejora en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje activo, estrategia, innovación.

Abstract:

Gamification has become a strategy to include in the classroom due to the interest it arouses in students, as well as the change in educational paradigms centered on the transmission of knowledge in one way, such as traditional education with lectures and students exposed to passivity. The educational process has taken relevant turns over the years, therefore, gamifying learning environments dignifies teaching work, becomes a constant creative, involves students in all processes of knowledge acquisition, in contexts that give Greater freedom and security to express. Teachers should worry about including playful tools that allow academic, behavioral and aptitude progress in order to develop content, achieve active participation in class and strengthen critical thinking. The objective of this article is to determine the incidence of gamification in the active learning of students, through the documentary review of scientific research from various geographical locations. Being an investigation with a qualitative approach and bibliographic review, it is based on the review of scientific literature by several authors, both nationally and internationally,



information published in the period of time between 2018 and 2021 was examined, resulting in the effectiveness of its application in educational contexts in groups of different ages, gamification constitutes a strategy that motivates challenges, interests and

therefore the improvement in the cognitive, social and emotional development of students.

Keywords: *gamification, active learning, strategy, innovation.*

Introducción

La realidad educativa mundial como efecto post-COVID-19, exige a las instituciones enfrentar brechas en la formación, la pasividad y descontento estudiantil frente a la mera transmisión de conocimientos (Hurtado Talavera, 2020).

Organismos internacionales ante el déficit en la gestión pedagógica, recalcan que el sistema actual no favorece el aprendizaje del siglo XXI, los países han colocado entre sus cifras la escolarización como tal, sin embargo, esa escolarización no significa realmente un aprendizaje. Los porcentajes obtenidos indican que 387 millones de escolares y 230 millones de estudiantes secundarios no están logrando desarrollar las destrezas imprescindibles en las áreas de lenguaje y matemáticas. Por tanto, urge actuar para desarrollar habilidades esenciales de alfabetización, dominio del cálculo y aptitudes de reflexión desde la primera infancia (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2019).

El Ministerio de Educación ecuatoriano ante las exigencias estudiantiles, con respecto a motivaciones y formas de aprender, ha reformando los currículos vigentes, dotando flexibilidad institucional para su aplicación en cada contexto (Ministerio de Educación, 2016).

En consecuencia, prima innovar la praxis docente incluyendo mecanismos que promuevan la adquisición de aprendizajes auténticos. Buscando contribuir en la mejora educativa, así incluir nuevas metodologías que favorezcan los procesos educativos anteponiendo intereses estudiantiles en la búsqueda de esta innovación pedagógica.

El presente artículo se plantea como objetivo determinar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje activo de los estudiantes, a través de la revisión documental de investigaciones científicas de diversos lugares geográficos.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, parte de la revisión bibliográfica a través del análisis de estudios realizados en diferentes contextos, que permitieron comprender la inclusión de la gamificación en todos los niveles educativos como parte del proceso educativo.

Considerando que la investigación cualitativa aporta enormemente, porque permite comprender las realidades, vivencias o percepciones de colectivos por medio del análisis, logrando conocimientos significativos sobre problemáticas o fenómenos planteados (Galeano, 2004). Al tomar como base el tipo documental facilita explorar y aproximarse a un fenómeno, dando pautas al investigador sobre un tema concreto (Nieto, et al, 2020).

El soporte fundamental es la recopilación bibliográfica, obtenida en espacios de divulgación científica que permiten argumentar el desarrollo de las variables, seleccionando los resultados de estudios referentes a gamificación en los contextos educativos, que han sido el cimiento de las conclusiones sobre el fenómeno investigativo.



Las etapas utilizadas en la investigación documental, permite realizar un inventario de documentos, clasificarlos, seleccionarlos, compararlos en base a lecturas profundas de sus contenidos. Información cuyo resultante es la síntesis de hallazgos previos sobre realidades analizadas (Nieto, y otros, 2020).

Fundamentalmente se considera la técnica de recopilación bibliográfica, organizando la información existente referente a la aplicación de la gamificación en el área educativa, a través de la gestión de la información mediante plataformas confiables como son Google Books y Google Académico que facilitan el acceso a estudios de carácter científico en revistas especializadas, libros y artículos. Se sistematizaron los datos en una ficha que permita su pronta localización, dicha ficha contiene ubicación url, datos necesarios para realizar las citas bibliográficas, ideas relevantes del contenido.

A continuación se realizó un análisis de las fuentes encontradas, tomando en consideración los años de publicación (del 2018 al 2022) en lo que refiere a la aplicación de recursos gamificados en las aulas, sin embargo se incluyeron fuentes de años anteriores con la finalidad de conceptualizar términos que intervienen en esta metodología.

Resultados y discusión

La presente investigación documental se apoya en los resultados publicados en revistas científicas por varios autores, después de un análisis sistemático se consideran por el aporte que evidencia en lo referente a la aplicación de la gamificación en diferentes grupos etarios como parte del proceso educativo.

Nivel Educativo	Criterios / Indicadores	Resultados de investigaciones
Preparatoria	<ul style="list-style-type: none"> - Arman rompecabezas online. - Juegan al Quizizz. - Participan en las clases. - Quieren repetir las actividades. - Utilizan su creatividad. 	<p>En el contexto ecuatoriano, los resultados obtenidos se presentan en la escala más alta (Muy frecuentemente) demostrando que la creatividad se ha logrado desarrollar con la aplicación de la gamificación, a más de ello, permite saber el gusto por la metodología utilizada en las clases, evidencian logros en el aprendizaje observables al responder preguntas propuestas en los juegos, la participación en clase es otra competencia que se logra desarrollar. El gusto por el uso de esta estrategia les permite aprender jugando, con el apoyo de la tecnología (Bowen, et al, 2022).</p>
Nivel Primaria	<ul style="list-style-type: none"> - Aumento del compromiso de estudiantes ante escenarios de juego. 	<p>En el estudio multicaso de centros educativos españoles, muestra una notable inclinación del alumnado para desenvolverse en escenarios lúdicos que permiten ir incrementando su accionar para aprender, las respuestas de los estudiantes de primaria al indagar sobre el grado de compromiso ante el juego como elemento presente en las clases, muestran un valor porcentual de un 81%, así como un alto empeño estudiantil hacia las asignaturas (Gil & Prieto, 2020).</p>

Nivel Secundaria	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por la asignatura - Nueva presentación de contenidos - Uso de insignias 	Con respecto al uso de la gamificación en la Educación Secundaria, se toman los resultados en referencia al interés por la asignatura en un 64%, presentación de contenidos en un 72% y uso de insignias de 64%. Mejorando notablemente el diseño y presentación de actividades para que los estudiantes sean conscientes de sus avances, para que los maestros puedan proporcionar una retroalimentación oportuna (Archilla & González, 2021).
Nivel Universitario	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de juegos como Kahoot, Lego y Puzzle 	En el contexto peruano el estudio realizado en la Universidad del Callao, los resultados muestran que los aprendizajes se volvieron mayoritariamente dinámicos, didácticos e interactivos entre ellos la utilización de los cuestionarios derivados de los contenidos tratados (Cangalaya, et al, 2022).

Tabla 2. Competencias desarrolladas con el uso de la gamificación en diversos niveles educativos. Fuente: Elaboración propia.

Nota. Elaborado a partir del análisis de los resultados obtenidos en investigaciones científicas de varios autores.

El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los procedimientos de enseñanza incide en el rendimiento escolar, favoreciendo la interacción grupal de estudiantes y la colaboración, de hecho, no constituye un nuevo modelo de enseñar, sin embargo, su potencialidad educativa lo insta en un puntal educativo de continuo crecimiento (Mero & Castro, 2021)

La gamificación dota de motivación e interés a los estudiantes, potencia su creatividad, ejercita en procesos de autoevaluación, mejora sus competencias sociales, emocionales y comunicativas (Parra & Torres, 2018).

En la misma línea (Ortiz, et al, 2018) determinan el progreso logrado en el aspecto colaborativo y cooperativo entre participantes, la libre expresión de emociones y el desarrollo de habilidades sociales en el grupo. Mejora la dinámica entre docente y estudiantes conllevando al logro de aprendizajes más sólidos, evitando que la complejidad de las actividades gamificadas desemboque en frustración o desencanto de los jugadores.

Al poner en marcha la gamificación, (Sánchez, et al, 2020) consideran que, si bien es cierto que este recurso presta diversas posibilidades en su aplicación en el salón de clases, requiere de competencias docentes previas sobre esta estrategia, para no desviar su funcionabilidad y metas.

Es importante considerar el abordaje sobre el uso de la ludificación que realizan (Londoño & Rojas, 2021) en referencia al juego como parte de la vida del ser humano, mismo que logra estimular estructuras motrices, mentales, cognitivas, sociales y afectivas. Pasa de la simple recreación a la herramienta que conlleva a la transformación y construcción del conocimiento en diferentes contextos.

En el intento por superar el método educativo tradicional, frente a un mundo globalizado la gamificación constituye una gama de aprendizajes significativos y activos basados en la motivación por medio del juego, con la meta de alcanzar aprendices comprometidos, por tanto, el rol del maestro es innegable en la transformación de la didáctica



áulica, exigiendo su desarrollo profesional para que puedan enfrentar las necesidades actuales y la innovación del proceso educacional (Liberio Ambuisaca, 2019).

Entendiendo la gamificación en el contexto

La gamificación es la creación de acciones prácticas para dinamizar las clases utilizando sus elementos basados en el juego, los maestros para su diseño necesitan dedicar tiempo previo al análisis de los objetivos a lograr y las características del grupo participante, para asegurar un efecto educativo (García & Cara, 2020).

Esta estrategia permite ir acorde con el tiempo actual, los docentes se convierten en mediadores del aprendizaje, tienen funciones claras como la retroalimentación constante, la creación de parámetros y la motivación de sus estudiantes para que sean parte del diseño o modificación de los retos. Los aspectos que aseguran éxito en su aplicación, son las respuestas que deben ser rápidas y dinámicas, los objetivos deben ser realistas, las reglas definidas y los desafíos deben ser constantes para lograr compromisos y motivación orientados a las metas comunes (Burgos, et al, 2021)

Es decir, la gamificación es una metodología que usa diversas estrategias con elementos propias del juego, ocio y entretenimiento, que son llevadas o convertidas en acciones lúdicas potenciadoras de motivación al estudiantado en contextos educativos y pedagógicos (Molina, et al, 2017).

Los juegos base de la ludificación, actualmente son atendidos por los niños y jóvenes, constituyendo un mecanismo motivante y operante en su atención (Gil & Prieto, 2020).

Elementos de la gamificación.



Figura 1. Jerarquía de los elementos de la gamificación. Fuente: (Fernández, et al, 2020).

Las características de cada uno de los elementos que forman la gamificación, son:

Las dinámicas.

Son contextos en los que se desarrollan las actividades relacionando lo que se busca generar en los jugadores, pudiendo ser de carácter narrativo brindando una idea general y el sentido del juego, de emociones cuyo énfasis es el tema a tratar y de progresión con respecto a la evolución o niveles a alcanzar (Acosta, et al, 2020).

Las mecánicas.

Se refieren propiamente a las actividades que deben realizar los participantes, en relación a la competencia y recompensas que pueden ser puntos u otros (Arupe Giraldez, 2020).

Los componentes.

Son conformados ya sea por el avatar que representa al participante pudiendo ser escogido o creado por el mismo jugador, las insignias que premian los logros, el límite de tiempo, los niveles a alcanzar y las tablas de clasificación o barras de progreso que muestran niveles alcanzados o lugares en la competición (Acosta, et al, 2020).

Tipos de gamificación.

Gamificación unplugged (offline).

Son las que se ejecutan sin utilizar recursos tecnológicos, incluyendo materiales concretos para su diseño y construcción, basándose en elementos o dinámicas propias de un juego. Los estudiantes deben responder a retos como: ir descubriendo acertijos, adivinando tarjetas, inclusive superando circuitos motrices establecidos, etc. (González González, 2019).

Gamificación plugged: (online).

Son actividades en ambientes originados con la ayuda de la tecnología, que consideran los elementos básicos de diseño: mecánicas, dinámicas y componentes, motivando al estudiantado a través de niveles o tablas de clasificación (González González, 2019).

Actividades gamificadas.

Constituyen propuestas pedagógicas a ser aplicadas en las clases, previamente planificadas por los profesores en concordancia de lo que se busca desarrollar en las sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Actividad	Tipo	Beneficios
Juegos de roles o debates en redes sociales	online	Las experiencias a través de las redes sociales han demostrado su potencialidad, con la implicación de la tecnología como ente de motivación para los educandos. Mejoran su rendimiento académico siempre que su organización, planificación y ejecución sea correcta (Pérez-García, 2022).
Juegos de puntos o preguntas	online offline	La obtención de puntos permite lograr raking o posiciones en relación a la puntuación o mayor número de preguntas contestadas afirmativamente (Lluch-Molins, 2021).
Evaluaciones a través de Kahoot	online	La herramienta online Kahoot, permite crear instrumentos o test interactivos y creativos apoyados en imágenes, videos, etc. (Marin, et al, 2018).
Math Royale	online	Es un sistema gamificado de recompensas, que permite obtener gemas a medida que se van cumpliendo las metas (González González, 2019).
Juegos de mesa	offline	Frecuentemente utilizado para abordar nuevos temas, mejorar habilidades lingüísticas, desarrollar competencias comunicativas, conductuales y cognitivas (Revuelta Moreno, 2020).

Tabla 1. Actividades gamificadas online y offline. Fuente. Elaboración propia a partir del análisis bibliográfico de varios autores.

Aprendizaje cooperativo.

Como producto de la gamificación se obtiene un aprendizaje cooperativo, en el que cada uno de los participantes agrega su contingente para lograr un fin común, repartiendo acciones o roles aprovechando las competencias individuales (Pérez Pulido, 2021).





Figura 2. Fases del aprendizaje cooperativo. Fuente: (Fernández-Río, 2017).

La formación de grupos debe ser dinamizado por reglas para su conformación, donde se promueva la interacción entre sí, y se evite que tengan siempre los mismos participantes. (Fernández-Río, 2017).

La finalidad de los trabajos grupales debe ser la cooperación y no la competición, los desafíos deben ir orientados a fines comunes en los que cada miembro aporte, las resoluciones conceptuales deben ser producidas a partir del análisis y de un conjunto, de ideas, pensamientos y aportaciones individuales enriqueciendo el conocimiento obtenido (Fernández-Río, 2017).

La última fase mantenida por el equilibrio en los grupos, los docentes deben dotar de objetivos, reglas y recursos. Cada grupo debe trabajar una propuesta y exponer la solución planteada ante toda la clase, con estos aspectos se despierta la creatividad y se cimenta la importancia de la cooperación (Fernández-Río, 2017).

Por tanto, el aprendizaje cooperativo posibilita habilidades y competencias para trabajar en equipo, favorece la calidad educativa en un marco de independencia, autonomía, resolución de conflictos, distribución equitativa de responsabilidades logrando el desarrollo integral de los participantes (Pérez, et al, 2022).

Aprendizaje activo

El aprendizaje activo encierra un proceso de comprender y hacer, parte de la construcción del conocimiento cuyo rol protagónico es del estudiante con la guía del educador, conjuga experiencias previas con el accionar sea individual o grupal. Emplea estrategias lúdicas que estimulen la diversidad de estilos de aprendizaje y logren compromiso del estudiantado de forma activa con el área tratada (López, et al, 2022).

Es propicio realizar una evaluación inicial con la finalidad de indagar características e intereses estudiantiles, que faciliten el diseño o mejora de las propuestas pedagógicas, cambiando concepciones académicas de deberes a retos, de tareas a misiones, superando lo habitual por acciones divertidas (García & Cara, 2020).

Participación activa

El estudiantado expresa su nivel participativo de acuerdo a sus características, motivaciones e intereses hacia el aprendizaje, los maestros cumplen roles esenciales al plantear y diseñar actividades pensadas en los estudiantes demostrando su dominio pedagógico sobre los contenidos que imparte, aspectos evaluativos, habilidades digitales que le faciliten su tutoría ante el grupo evitando la pasividad o aislamiento de sus aprendices (García Flores, 2018).

Participación estudiantil.



Es un eje fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, que dependerá del entusiasmo, intereses, características personales individuales y sobre todo de los profesores quienes tienen a cargo el diseño, la planificación e implementación de actividades que involucren a todos los educandos a través de retos, debates y reflexiones de carácter individual o grupal (García Flores, 2018).

Socialización.

Es resultante de la apropiación interna sobre normas o condicionamientos sociales y culturales con fundamentos legales y normativos, que aseguran el comportamiento para un convivir sano. La primera viene desde el contexto familiar, seguido del contexto escolar y por último la sociedad, cuyos limitantes de autoridad en primera instancia serán la familia y la escuela en edades tempranas, asegurando la evolución del ser humano hacia la adultez responsable (López Barraza, 2021).

Compromiso.

Es un elemento intrínseco de cada individuo en respuesta a un estímulo que le impulsa a completar acciones y avanzar, las puntuaciones obtenidas son marcadores del compromiso que conllevan a completar procesos. Gracias a la permanencia e interés en lo que realiza, los resultados son prometedores tras la aplicación de proyectos educativos gamificados (Pérez & Gértrudix, 2021).

Desarrollo cognitivo, emocional y social.

Ludificar los espacios educativos logra potenciar a nivel cognitivo: las funciones cognitivas (Figura 3), en lo emocional gestiona la tolerancia, resiliencia, autoestima, en lo social potencia las relaciones amistosas, aptitudes para la resolución de conflictos, la participación, la escucha activa y el respeto a ideas de otros (Revuelta Moreno, 2020).

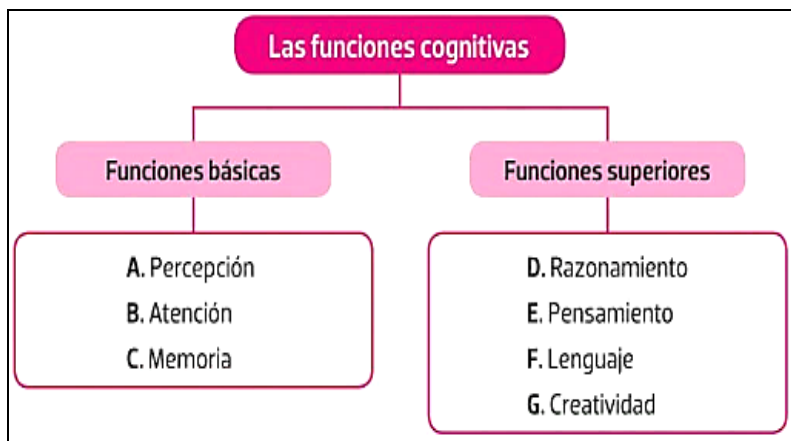


Figura 3. Funciones cognitivas. Fuente: (Salamanca & Sánchez, 2018).

Innovación.

La innovación educativa ha sufrido un cambio radical en el último siglo, los programas gamificados permiten acceder a información en tiempo real, se puede diseñar ajustes a los programas que den un panorama completo sobre resultados alcanzados en lo que se refiere a preguntas acertadas, progresión de contenidos, objetivos y habilidades individuales y grupales, niveles de rendimiento académico. Los estudiantes actualmente son nativos digitales y por ende la metodología debe guardar coherencia con esta realidad debido al latente cambio tecnológico en aplicaciones móviles y equipos portátiles (Castillo-Mora, et al, 2022).

El funcionamiento de la gamificación en las aulas actúan sobre los aspectos comportamentales del grupo estudiantil con énfasis en la cooperación de sus participantes y la interiorización curricular de lo planteado, a través de vivencias relevantes para los aprendices (Gil & Prieto, 2020).

Finalmente, los educandos y profesores conciben a la gamificación como el medio conductor hacia la producción y construcción de saberes, con aristas a mejorar como la dificultad que se puede presentar un ambiente ruidoso generado por la masiva interacción. Sin embargo, esta situación es solucionable (Gil & Prieto, 2020).

Discusión

Se destacan mayores porcentajes en aspectos específicos como: la retención, interés, atención, motivación y creatividad. Seguidos por el involucramiento, la diversión, la pertinencia y el tiempo, que aseguran un aprendizaje activo y significativo. En todos los niveles educativos el impacto producido por la gamificación es innegable asegurando la mejora educativa en un clima más relajado para los estudiantes, mejorando interacciones entre docentes y estudiantes, debiendo tomar atención en no caer en un simple juego, sino en una actividad de carácter lúdico con metas pedagógicas y de aprendizaje.

Una de las utilidades de la gamificación, es poner al estudiantado en un escenario de involucramiento y accesible para que sea capaz de visualizar su propio progreso, así como responsabilizarse de su avance hasta lograr el dominio de los contenidos, constituyéndose en la herramienta motivadora (Castillo-Mora, et al, 2022).

Conclusiones

El alto impacto producido como resultado de la ejecución de la estrategia educativa denominada gamificación en diferentes niveles es una constante en los artículos y estudios analizados, al aplicar en su diseño y ejecución la integración de contenidos educativos con la motivación, cooperación y participación a través de la implementación de elementos del juego en contextos educativos. Aprovechando la connotación e importancia significativa del entretenimiento en los individuos para lograr aprendizajes activos y auténticos.

Los aspectos esenciales de las propuestas gamificadas en los salones de clase van orientados, en primera instancia a no caer en un simple juego sin producción de conocimiento y también debe ir orientado siempre a lograr que los aprendices participen en la creación o modificación de los recursos lúdicos a emplearse.

Se recomienda continuar con nuevos estudios sobre gamificación que proporcionen nuevas propuestas gamificadas para diversos niveles educativos desde inicial a la educación superior, diseñando recursos y propuestas que cuenten con manuales de aplicación. De esa forma se facilitará el camino hacia la innovación educativa con orientaciones metodológicas prácticas a los equipos docentes.

Prima la necesidad de estudiar actividades gamificadas offline, en vista de que la mayoría o casi todas las investigaciones involucran el estudio de la gamificación con base tecnológica. Sin embargo, en los contextos educativos no siempre la tecnología se encuentra presente, por lo tanto, es necesario lograr nuevos mecanismos gamificados en esta línea.

Referencias Bibliográficas

Acosta, J., Torres , M., Paba, M., & Alvarez, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. *Grupo de Investigación Finanzas y Gestión Escuela de Estudios Industriales y Empresariales Universidad industrial de Santander*. doi:10.13140/RG.2.2.24975.82081



Archilla, H., & González, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacet*, 36(1), 167-182. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468987>

Arupe Giraldez, V. (2020). Creación de un entorno de aprendizaje gamificado inspirado en la casa de papel. En H. Morente, F. González, & S. Sánchez, *Metodologías activas en la práctica de la educación física*. Madrid: Ediciones Morata S.L. Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=LZkjEAAAQBAJ&pg=PT44&dq=elementos+en+la+gamificaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiNpf_x5KX4AhVYmYQIH5B5BCAQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=elementos%20en%20la%20gamificaci%C3%B3n&f=false

Bowen, A., Cedeño, M., Moreira, F., Párraga, M., Roldan, M., & Barcia, M. (2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 413-426. doi:10.23857/pc.v7i5.3970

Burgos, C., Carrión, J., Luque, A., & Revuelta, F. (2021). *Innovación y aprendizajes flexibles en entornos formativos universitarios*. Dykinson S.L. Obtenido de

<https://books.google.com.ec/books?id=UoZjEAAAQBAJ&pg=PA48&dq=ELEMENTOS+DE+LA+GAMIFICACION&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjV3ISf0KT4AhUztjEKHRVsCWAQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=ELEMENTOS%20DE%20LA%20GAMIFICACION&f=false>

Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 637 - 647. doi:10.33996/revistahorizontes.v6i23.364

Castillo-Mora, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. doi:10.23857/pc.v7i1.3503

Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de Ciencias Sociales. *Prisma Social*(31), 389-409. Obtenido de file:///C:/Users/mpaul/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoTecnicaDeAdquisicionDeCompetenci-7625998.pdf

Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(32), 264-269. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345751100053.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2019). *Cada niño aprende: Estrategia de Educación de UNICEF 2019–2030*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Obtenido de <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>

Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación Cualitativa* (1 ed.). Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT. Obtenido de

https://www.google.com.ec/books/edition/Dise%C3%B1o_de_proyectos_en_la_investigaci%C3%B3n_cualitativa/Xkb78OSRMI8C?hl=es-419&gbpv=1&dq=enfoque+cualitativo+en+investigaci%C3%B3n&printsec=frontcover

García, F., & Cara, J. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>



- García Flores, S. (2018). Participación activa y valoración de los materiales didácticos en el éxito/fracaso académico en Educación a Distancia. *Hamut'ay*, 5(2), 34-48. doi: 10.21503/hamu.v5i2.1619
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. doi: 10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173
- González González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza/aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate.net*, 1-22. Obtenido de Researchgate.net:
https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando
- Hurtado Talavera, F. (2020). La educación en tiempos de pandemia: Los desafíos del siglo XXI. *Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 44, 176-187. Obtenido de [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44\(176-187\)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44(176-187)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf)
- Liberio Ambuisaca, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15, 392-397. doi: 0000-0001-8579-5823
- Lluch-Molins, L. (2021). Diseño pedagógico de retos gamificados para promover la autorregulación del estudiantado. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 2(2), 119-138. doi: 10.51660/ripie.v2i2.95
- Londoño, L., & Rojas, M. (2021). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. doi: 10.5294/edu.2020.23.3.7
- Lopez Barraza, M. (2021). Educación y socialización en el siglo XXI: Del saber para hacer. *Revista Inclusiones*, 8(4), 265-276. Obtenido de <http://revistainclusiones.com/carga/wp-content/uploads/2021/10/21-Marcela-VOL-8-NUM-4-OctDic2021INCL.pdf>
- López, L., Carrión, J., & López, J. (2022). *Acción docente y experiencias pedagógicas en aulas educativas* (1 ed.). Madrid: Dykinson. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=9f5pEAAAQBAJ&pg=PA117&dq=aprendizaje+activo++2018&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjMkIaEx9b3AhV_QTABHTypC1sQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=aprendizaje%20activo%20%202018&f=false
- Marin, D., Vidal, M., Peirats, J., & López, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: Valoración del uso de Kahoot! En REDINE, *Innovative strategies for Higher Education in Spain* (págs. 8-18). Eindhoven: Adaya Press. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TLdmDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=ventajas+de+la+gamificaci%C3%B3n&ots=kg0d_2GJ3f&sig=xmHufUHGUmV43XIYHNbikhOScYo#v=onepage&q=ventajas%20de%20la%20gamificaci%C3%B3n&f=false
- Mero, G., & Castro, I. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111-125. doi: 10.33936/cognosis.v6i2.2902
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>



- Molina, J., Ortíz-Colón, A., & Agreda, M. (2017). Análisis de la Integración de procesos gamificados en la Educación Primaria. En J. RuizPalmero, J. Sánchez-Rodríguez, & E. Sánchez-Rivas, *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial. Obtenido de http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compert_metodos/Ortiz_Otros_2.pdf
- Nieto, J., Santamaría, J., Moncada, C., Quintero, F., Ortiz, J., Pérez, J., . . . Rojas, J. (2020). *Reflexiones metodológicas de investigación educativa: perspectivas sociales*. Bogotá: Ediciones UTSA. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Reflexiones_metodol%C3%B3gicas_de_investigac/3A9IEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=investigaci%C3%B3n+tipo+documental&pg=PT54&printsec=frontcover
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. doi: 10.1590/S1678-4634201844173773
- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 160 - 173. doi: 10.7203/eari.9.11473
- Pérez Pulido, M. (2021). *El aprendizaje cooperativo y la gamificación como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil*. Madrid: Inclusión. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=kIBBEAAAQBAJ&pg=PA19&dq=ELEMENTOS+DE+LA+GAMIFICACION&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjV3ISf0KT4AhUztjEKHRVsCWAQ6AF6BAGJEAI#v=onepage&q=ELEMENTOS%20DE%20LA%20GAMIFICACION&f=false>
- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*(28). doi: 10.18172/con.4741
- Pérez, L., Farfán, J., Delgado, R., & Baylon, R. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Científica Multidisciplinaria de la Universidad Metropolitana de Ecuador*, 5(1), 6-11. Obtenido de <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462>
- Pérez-García, C. (2022). Humanidades digitales y educación literaria. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*(42). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8230526>
- Revuelta Moreno, S. (2020). Conectamos jugando: Aprendizaje basado en juegos de mesa en la clase de ELE. En M. d. profesional, *Mosaico: Revista para la promoción y apoyo de la enseñanza del español* (págs. 131-145). Luxemburgo: Consejería de Educación. Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/24714/19/0>
- Salamanca, L., & Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editex. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=yhdfDwAAQBAJ&pg=PA126&dq=funciones+basicas+cognitivas&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwig6szktLb4AhXbmIQIHeB0A2UQ6AF6BAGEEAI#v=onepage&q=funciones%20basicas%20cognitivas&f=false>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. doi: 10.33386/593dp.2020.4.20

Contribución de los autores

No.	Roles de la contribución	Autor 1
1.	Conceptualización	X
2.	Curación de datos	X
3.	Análisis formal	X
4.	Investigación	X
5.	Metodología	X
6.	Administración del proyecto	X
7.	Visualización	X
8.	Redacción – borrador original	X

Declaración de originalidad y conflictos de interés

El/los autor/es declara/n que el artículo: La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes

- Que el artículo es inédito, derivado de investigaciones y no está postulando para su publicación en ninguna otra revista simultáneamente.
- Que se acepta tanto la revisión por pares ciegos como las posibles correcciones del artículo que deban hacerse tras comunicarle/s la oportuna disconformidad con ciertos aspectos pertinentes en su artículo.
- Que en el caso de ser aceptado el artículo, hará/n las oportunas correcciones en el tiempo que se estipule.
- No existen compromisos ni obligaciones financieras con organismos estatales ni privados que puedan afectar el contenido, resultados o conclusiones de la presente publicación.

A continuación, presento los nombres y firmas de los autores, que certifican la aprobación y conformidad con el artículo enviado.

Autor principal



Fixmado electrónicamente por:
MONICA PAULINA
CASTILLO GUZMAN

Autor1 Mónica Paulina Castillo Guzmán

Correo mpaulinacastillo@hotmail.com

Institución a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Ambato

